INTERAKTION OG HORROR

En undersøgelse af spillene P.T. og Amnesia: The Bunker

Mikkel Lønne Jepsen: 202308181

Bachelorprojekt | Æstetik og Kultur BA, AU

Vejleder: Jan Løhmann Stephensen

Antal anslag: 54.966

Abstract

This paper's aim is to explore the interplay of horror atmosphere and the player's interaction in the horror video games *P.T.* (2014) and *Amnesia: The Bunker* (2023). The horror genre is widely understood as a form of entertainment that engages the viewer with feelings of fear and dread by invoking a sense of helplessness in the face of danger. Video games, however, rely on a high degree of interactivity, wherein the player is given substantial agency in realizing the game experience. I therefore examine how video games manage to create a sense of horror in the player despite this seemingly paradoxical dichotomy between the helplessness of fear and the player's agency and control.

To this end, I combine theory of game studies, horror and narratology. Through an analysis of the games' mode of focalization, I firstly argue that a particular feeling of presence and immersion in the game world may arise. The player embodies a character's point of view within the game and is thereby made to feel vulnerable as the unfolding action within the game appears to be happening *to* them and not simply to a character on a screen. I then emphasize the role of player interactivity in shaping the horror atmosphere. In both games, prestructured horror elements embedded within the game world establish an atmosphere of oppressive dread, which is only compounded by the player's interactions. While *P.T.* to an extend gives the player the illusion of agency, only to force them into unavoidable, terrifying confrontations, *Amnesia* seemingly turns the player's agency against them by forcing them to make impossible choices and letting them experience the agonizing consequences. In this sense, interaction becomes yet another element that helps shape the player's feeling of horror in the two video games.

Finally, I challenge this notion by arguing that player agency also poses a potential challenge for maintaining an atmosphere in games. For interaction to help build this kind of horror, the player must engage with the games with a wish to be scared and also have some knowledge of the conventions of gameplay and horror. I therefore conclude that interaction between the player and the game can work to create a powerful horror atmosphere, but that this process is somewhat limited by player engagement and understanding.

Indholdsfortegnelse

Indledning 1

To frygtindgydende spil 2

P.T. (Kojima Productions 2014) 3

Amnesia: The Bunker (Frictional Games 2023) 5

Gameplay: spilteoretisk rammesætning 6

Interaktion i tid og rum 7

Fanget i fortællingen 9

Det fokaliserende subjekt 9

Spillerens tilstedeværelse 10

Horror i det interaktive rum 12

Monstre, usikre rum og skræmmende konfrontationer 13

Emergent horror 17

Ludiske udfordringer for atmosfære 20

Konklusion 23

Litteraturliste 24

Indledning

Computerspil har gennemgået en betydelig udvikling over de sidste fyrre år, fra primært underholdning til komplekse multimodale oplevelser, der kombinerer visuelle, narrative og interaktive elementer. Spilmediet karakteriseres især af en høj grad af interaktion, hvor spilleren får en vis agens og kontrol over spillet. Størstedelen af spilforskning har derfor fokuseret på det narrative potentiale, der opstår i mødet mellem spil og spiller. Et særligt interessant eksempel på krydsfeltet af interaktion og fortælling er den udbredte genre af horrorspil. Horror kan betegnes som en særlig form for frygt, der opstår idet beskuerens følelse af sikkerhed udfordres af en trussel, de endnu ikke forstår: "[…] horror is, whether in reality or in fiction, a spectator's emotion for the reason that it is intrinsically based on a helplessness that doesn't engage an action […]" (Perron 2018: 86-87). "In a sense, all horror stems from a loss of control" (Geller 2023). Men hvad sker der, når tilskueren bliver en aktiv deltager, som det er tilfældet i spil? Hvordan navigerer horrorspil dette særlige spændingsfelt mellem kontrol og afmagt?

To påfaldende eksempler på horrorspil er *P.T.* (Kojima Productions 2014) og *Amnesia: The Bunker* (Frictional Games 2023). Begge spil konstruerer nemlig på forskellig vis en virtuel verden, spilleren må udforske for at realisere en fortælling, og som samtidig bliver katalysator for en overvældende følelse af horror. Min opgave vil derfor undersøge:

> Hvordan *P.T.* og *Amnesia: The Bunker* skaber en følelse af horror på trods af spillerens aktive rolle og kontrol i den fortællende proces, og hvilke nye horror-virkemidler opstår i det interaktive møde mellem spil og spiller.

Til dette formål vil jeg først redegøre for horror-begrebet, som denne opgave opererer med og kort beskrive de to spil. Herefter inddrager jeg udvalgt spilteori for at kunne danne en mediesensitiv ramme om min analyse. Med afsæt i narratologisk teori om *fokalisering* samt Teun Dubbelmans teori om *presence* vil jeg undersøge, hvordan spillene skaber en følelse af tilstedeværelse i det virtuelle rum. Det har til formål at identificere spillerens adgang til det fortalte, samt hvordan denne adgang muliggør en særlig indlevelse og tilstedeværelse i spillene. Dernæst benytter jeg Christopher M. Yaps (et al.) begreb om *emergence* samt Henry Jenkins teori om *embedded narrative* til at analysere forholdet mellem de horror-virkemidler, som er indkodet i spillet på forhånd, og de ikke-planlagte

horror-scenarier, der kan opstå, når spilleren træffer valg og bevæger sig i spillenes rum. I forlængelse heraf vil jeg diskutere, hvordan spillerens interaktion også kan udfordre spillenes horror-atmosfære. Herunder vurderer jeg også kort, hvor afhængig denne atmosfære er af spillerens forståelse for genre- og spilkonventioner.

Jeg benytter i opgaven ordet 'spil' til at betegne, hvad på engelsk kaldes 'video games' og henviser til modtageren af et spil som en 'spiller' for at anerkende den særlige aktive rolle, det er at spille. Fordi jeg ikke ønsker at tillægge den hypotetiske spiller et særlig køn, tiltaler jeg derudover spilleren som 'de' eller 'dem' og altså hverken han eller hun.

To frygtindgydende spil

I dette afsnit vil jeg indledningsvist afgrænse, hvad jeg i opgaven forstår ved horror, for derefter at præsentere de to spil, opgaven beskæftiger sig med. Horrorgenren er umådelig forskelligartet, men dens primære funktion er at skabe en følelse af frygt eller afsky hos tilskueren (Perron 2018; Clasen 2017). Ifølge film- og spilforsker Bernard Perron er frygt et afgørende aspekt af horror, selvom det som følelse ikke optræder universelt for alle tilskuere: "[…] the reaction to a horror novel, movie, game, or even theme park is unquestionably subjective […] Nevertheless, this doesn't signify that fear is not the targeted or desired emotion" (Perron 2018: 69-70). Horror kan både vække umiddelbar frygt for fare og en ofte længerevarende rædsel ('dread') eller angst for det ukendte eller uforudsigelige (LaBar 2016). I horror-medier er begge tilstande en ønsket del af oplevelsen. Der er mange årsager til at opsøge horror, heriblandt et ønske om at opleve følelsen af urovækkende og tilsyneladende farlige situationer uden selv at være i nogen reel fare: "[…] we can learn what it feels like to be genuinely afraid, what it feels like to be hunted prey, what it feels like to face and maybe overcome great danger […]" (Clasen 2017: 58). Perron pointerer, at spilmediet har en række unikke horror-kategorier, men selvom genreforståelse har indflydelse på, hvordan et værk opfattes, undersøger denne opgave ikke genren i sig selv. Den forsøger i stedet at identificere, hvordan de to spil skaber en grundlæggende følelsesmæssig tilstand af horror. Hertil er det nødvendigt at undersøge, spillenes ludiske og narrative virkemidler (Perron 2018). Jeg tilgår horror med en forståelse for, at frygt langt fra er ens for alle, men at visse former for frygt er nærmest universelle og at det ofte er disse, horror-værker trækker på. Her er eksempelvis tale om frygt for lurende fare,

magtesløshed og for det uforståelige, overnaturlige eller uforudsigelige (Clasen 2017). Endelig ser jeg, i forlængelse af Perron, *atmosfære* som essentielt for horrorspil, som ud fra filosof Gernot Böhmes forståelse handler om forholdet mellem menneskelige tilstande og deres omgivelser: ”Atmospheres are evidently what are experienced in bodily presence in relation to persons and things or in spaces” (Böhme 2016: 17). Det er en affektiv kraft, der hverken udelukkende består af objekters fysiske kvaliteter eller subjektive følelser, men skabes i mødet mellem rum og et subjekts sanselige og emotionelle tilstedeværelse (Böhme 2016). Atmosfære er i den forstand ikke blot en stemning, som kun kan forstås subjektivt, men kan også delvist produceres af æstetiske fænomener. Jeg vil derfor løbende behandle spillenes horror som et forsøg på at skabe en bestemt atmosfære.

Jeg vil nu beskrive de to spil med fokus på deres handling og udtryk, samt hvordan spilleren forventes at interagere med dem. Fælles for begge er, at spilleren navigerer i spilverden gennem et førstepersonsperspektiv. De ser gennem øjnene på en karakter, som de styrer ved at bruge en kontroller eller mus og tastatur til at bevæge sig og se sig omkring.

P.T. (Kojima Productions 2014)

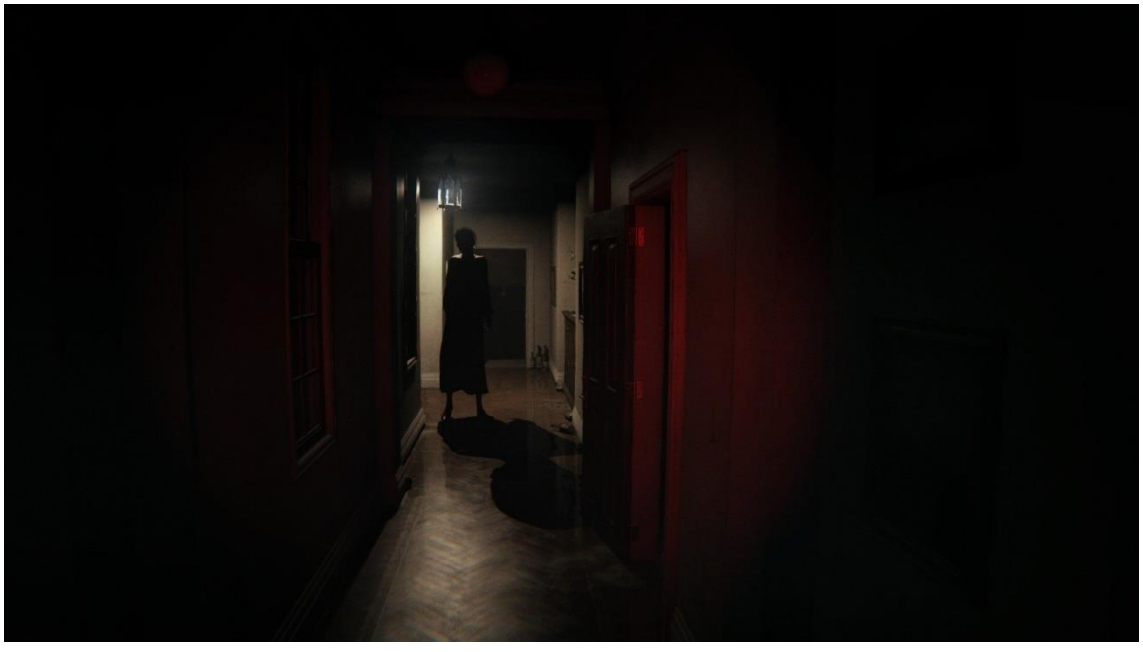
I *P.T.* fanges spilleren i et tilsyneladende uendeligt loop, tvunget til at bevæge sig igennem en enkelt mørk og snæver gang, der gentager sig selv. Gangen fordrejes gradvist ved hver gentagelse. Spilleren har sjældent indvirkning på deres omgivelser og slet ingen måde at løbe væk eller forsvare sig. I stedet placeres de i den mørke gang (billede 1) uden

Billede 1. Første del af gangen

Billede 2. Anden del af gangen

Billede 3. En særlig drastisk forandring

andet at gøre end langsomt at bevæge sig fremad. Deres skridt er højlydte mod trægulvet. Regn hamrer hårdt mod mørke vinduer. En skrattende radiostemme rapporterer ubehageligt detaljeret om en familiefar, der har skudt sin kone og to børn. På væggene hænger dystre familieportrætter og sære abstrakte billeder og møblerne er dækket med slikpapir og medicinemballage. Så drejer spilleren om et hjørne og får resten af gangen at se (billede 2). Længere fremme åbner gangen sig op. En lampe svinger fra loftet. Den eneste vej frem er lige ud og ind i et goldt rum med endnu en dør. Når de går igennem døren, befinder de sig igen ved starten og det hele gentager sig. Sådan forløber hele spillet, men gangen er aldrig den samme. I starten forekommer der kun små ændringer, men som spillet eskalerer, bliver ændringerne mere drastiske (billede 3). Pludselig udvider gangen sig eller ændrer helt sit layout. Døre, der før var lukkede, åbner sig. Et køleskab hænger, hvor lampen burde hænge og drypper med blod. Langsomt giver en anden tilstedeværelse sig til kende, et mystiske kvindelignende væsen kaldet Lisa (billede 4), som herefter ofte



Billede 4. Lisa står i vejen får spilleren

er lige i hælende på spilleren. Samtidig er de konstant på vagt og må afdække ledetråde og løse kryptiske gåder, alt sammen i håbet om at undslippe Lisa og den uendelige gang, men uden helt at vide, hvad deres egentlige mål er.

Amnesia: The Bunker (Frictional Games 2023)

I *Amnesia: The Bunker* (herefter forkortet *Amnesia*) kontrollerer spilleren den franske soldat Henri, der vågner op i en tilsyneladende forladt bunker under Første Verdenskrig. Han husker ikke, hvordan han er endt der, men finder hurtigt ud af, at udgangen er styrtet sammen, og at et mystisk væsen (også kaldet bæstet) har dræbt resten af de udstationerede soldater. Spillerens mål bliver derefter at overleve og undgå bæstet for at samle nok dynamit til at genåbne indgangen. Bunkeren er en mørk og uoverskuelig labyrint af tunneller og rum (billede 5 & 6), som spilleren gradvist må gennemsøge for at få essentielle ressourcer. Låste døre, fælder, kødædende rotter og de blodige rester af soldater er at finde overalt. Der er kun et enkelt sikkert rum i hele bunkeren. Hvis spilleren på noget tidspunkt dør, ender de tilbage i sikkerhedsrummet, men har mistet alt fremskridt, de har opnået, siden de sidst drog ud fra i bunkeren. Bæstet (billede 7) er altid på jagt. Spilleren har en revolver til at forsvare sig, men de kan kun stoppe bæstet et øjeblik og altså ikke dræbe det. I stedet går størstedelen af spillet ud på at gemme sig, være stille, navigere og udforske rum og søge efter de vigtige ressourcer – velvidende at bæstet aldrig er langt væk. De umådeligt begrænsede ressourcer tvinger hele tiden spilleren til at træffe svære valg og

Billede 5. En oversvømmet kælder i bunkeren

Billede 6. Indgangen til en mørk barak

Billede 7. Bæstet angriber spilleren

bevægelsen gennem bunkeren er præget af bekymringer om, hvor bæstet mon befinder sig. Det er en konstant kamp for at overleve og navigere de forfærdelige tunneller.

Gameplay: spilteoretisk rammesætning

For at kunne undersøge konstruktionen af horror vil dette afsnit inddrage udvalgt spilteori for at opnå en mediesensitiv forståelse for forholdet mellem interaktion og fortælling, som er centralt i de to spil. Hvordan spil bør undersøges har været en stor debat i afgrænsningen af det stadigt forholdsvis nye spilteoretiske forskningsfelt (Juul 2001; Jenkins 2004; Aarseth 2012). I første udgivelse af det digitale tidsskrift "Game Studies" fra 2001 beskriver spilforsker Espen Aarseth spilteori som et interdisciplinært humanistisk felt, bestående af bidrag fra mange forskellige fagtraditioner. Aarseth kritiserer imidlertid tidligere tendenser til ukritisk eller præskriptivt at påføre teori fra andre medier på spil, der i højere grad er ikke-lineære simulationer end statiske tekster: ”Games are both object and process; they can’t be read as texts or listened to as music, they must be played” (Aarseth 2001). Spil er kompleks software, som ofte remedierer andre medier, heriblandt film og litteratur, men de tilhører samtidig ikke et homogent medie. De kan optræde på håndholdte konsoller eller en skærm i to- eller tredimensionelle rum, styres med en kontroller eller mus og tastatur og variere fra simple grafiske simulationer til massive virtuelle verdner (Aarseth 2001). Enhver teoretisk tilgang må altså tilpasses med fokus på, hvordan det enkelte spil medierer spiloplevelsen.

Spilmediets interaktive element lader til både at være det største potentiale og største udfordring for fortælling i spil. Interaktion tilhører naturligvis ikke udelukkende spil, men ses blandt andet også indenfor moderne eksperimenter i film og teater. Medieforsker Hartmut Koenitz pointerer samtidig, at ethvert møde med en medieret oplevelse har et aspekt

af interaktion, der kan forstås i forlængelse af receptionsæstetiske teorier om tilskuerens fortolkende rolle (Koenitz 2023). Måske især i horror-narrativer opstår en stor del af oplevelsen hos modtageren, hvis fortolkninger og forestillinger løbende former deres følelse af frygt (Perron 2018). Dog har læserens fortolkning normalt ikke mulighed for at ændre på selve fænomenet, hvilket ifølge Koenitz er det, der særligt adskiller interaktive spil fra andre medier. Spil skaber et dynamisk mulighedsrum, som opstår i kommunikationen mellem spil og spiller: ”[…] in contrast to the single dynamic of static narrative objects [readers] play an active part in the shaping of their own experience within the frame of possible actions afforded by the respective work” (Koenitz 2023: 3). Spilforsker Jesper Juul fremhæver ligeledes interaktion som essentielt for udformningen af værket: "The non-determined state of the story/game world and the active state of the player when playing a game has huge implications for how we perceive games" (Juul 2001).

Spils interaktive mulighedsrum kaldes også *gameplay*. Det beskriver, hvordan spildesign skaber en ramme, spilleren kan handle inden for ved at muliggøre visse interaktioner og samtidig reagere på spillerens handlinger: ”The game algorithm converts the information contained in the code into objects […] then, the player takes actions based on their interpretations, which are again, in turn, interpreted by the game” (Janik 2020). Dette er selvfølgelig altid begrænset af spillets design, fordi det er umuligt at handle udenfor de etablerede rammer, men spilleren har alligevel en betydelig agens i udformningen af værket. Derved kan spil ses som en form for komplicerede tekster, der kræver en særlig indsats at navigere i, og hvor denne indsats også er essentiel for fortællingen (Koenitz 2023).

Interaktion i tid og rum

Gameplays afgørende rolle for de to spil kan beskrives med medieforsker Lars Elleströms typologisering af fire *modaliteter*, som beskriver, hvordan oplevelsen af et teknisk medie konkret medieres. De første to består af den *materielle modalitet*, der beskriver mediets fysiske grænseflade (interface) og den *sensoriske modalitet*, hvilket indebærer: ”[…] de fysiske og mentale handlinger, som det kræver at opfatte mediets nærværende grænseflade gennem sanserne” (Elleström 2012: 19). Både *P.T.* og *Amnesia* opleves på en skærm, hvormed den materielle modalitet er afgrænset til en todimensionel flade. Spillene benytter sig dog af deres visuelle udtryk – en kombination af billede, lys og lyd – til at skabe en repræsentation af tredimensionelt rum. Derved lader spillene umiddelbart til at

remediere filmmediet med den forskel, at spilleren så at sige frit kan kontrollere kameraets perspektiv og bevægelse i det tredimensionelle rum. En betydelig fysisk handling, der konstruerer den sensoriske modalitet, er altså spillerens kontakt med den håndholdte kontroller eller mus og tastatur, hvormed de styrer den virtuelle karakters bevægelser. Det er samtidig også følesansens eneste kontakt til spilverden. En anden væsentlig forskel er spillenes *spatiotemporale modalitet*, hvilket ifølge Elleström dækker over: "[…] hvordan den sensoriske perception af den materielle grænseflades sansedata struktureres som oplevelser og opfattelser af rum og tid" (Elleström 2012: 20). Denne oplevelse kan struktureres i de tre rumlige dimensioner bredde, højde og dybde, men også udvikles i en tidslig dimension. Mediets tidslighed kan tilmed have en *fikseret*, *delvist fikseret* eller *ikke-fikseret sekventialitet*. Hvor en fikseret sekventialitet betegner et forudbestemt tidsligt forløb, indebærer den ikke-fikserede sekventialitet en umiddelbarhed, der er improviseret eller på anden vis opstår i øjeblikket. En delvist fikseret sekventialitet opererer et sted imellem de to (Elleström 2012). Modsat filmmediet, der har en fikseret sekventialitet, er hverken *P.T.* eller *Amnesia* afgrænset af et forudbestemt handlingsforløb. Visse hændelser er naturligvis indkodet på forhånd, men spillerens interaktion er stadig afgørende for, hvordan det tidslige handlingsforløb udfolder sig.

P.T. præsenterer et lineært handlingsforløb, idet korridoren altid ændrer sig i en fast rækkefølge. Hvis spillet startes helt forfra, vil spilleren opleve de samme gentagelser i præcis samme orden. Alligevel er spilleren med til at diktere handlingen. De kan bevæge sig direkte eller mere usikkert fremad, undersøge hvert enkelt portræt på væggene eller kigge ned i gulvet for at undgå at blive forskrækket – de kan endda forsøge at gemme sig i et hjørne, indtil de har mod nok til at fortsætte. Spilleren er på den måde med til at diktere, hvordan og i hvilket tempo handlingen udfolder sig. *P.T.* opererer altså primært med en delvist fikseret sekventialitet, hvor kun noget af spillets handling er givet på forhånd. *Amnesias* gameplay er derimod langt mere åbent og påvirket af spillerens interaktion. De få fastlagte narrative sekvenser er spredt igennem spillets rum og opleves ofte i en vilkårlig rækkefølge afhængig af, hvilken orden spilleren opdager eller opsøger dem. Der er altid mere end ét problem at løse og sjældent kun en vej at gå. Spilleren dikterer i den forstand rækkefølgen af de få planlagte hændelser, men størstedelen af den egentlige handlingen opstår i øjeblikket. Det er en kombination af spillets sammenflettede systemer, bæstets uforudsigelige bevægelse gennem bunkeren og de tilfældigt placerede

ressourcer, samt spillerens aktive valg og improvisation. To spillere vil måske aldrig ende med samme forløb. *Amnesias* sekventialitet veksler altså mellem delvist fikseret og ikke-fikseret i de tilfælde, hvor handlingen opstår ved at spilleren og spillets systemer interagerer med hinanden for at producere et unikt handlingsforløb.

I begge spil er spillerens interaktion tydeligvis central for udformningen af den spatio-temporale modalitet. Som følge heraf må gameplay derfor også påvirke, hvad Elleström kalder den *semiotiske modalitet*. Denne sidste modalitet indebærer, hvordan betydning opstår i oplevelsen af de resterende tre (Elleström 2012). Fordi spillerens interaktion i begge tilfælde er nødvendig for at realisere handlingen, hvad end det er delvist eller ikke-fikseret, kan der tilnærmelsesvis ikke opstå nogen betydning uden spillerens input. Aarseth beskriver på lignende vis, at et spil uden spillerens interaktion blot er data og at samme spil potentielt vil kunne sammensættes til et utal af fortællinger alt efter deres bevægelse i det interaktive rum. (Aarseth 2023). For at kunne forstå *P.T.* og *Amnesias* horror-virkemidler er det altså nødvendigt at undersøge spillerens kontrol og agens, fordi de med deres interaktion er med til at realisere og udforme deres oplevelse af spillet.

Fanget i fortællingen

I dette afsnit vil jeg analysere de to spils *fokalisering* som et essentielt narrativt virkemiddel for spillenes konstruktion af horror. Jeg vil undersøge, hvordan spillerens fokalisering afviger fra traditionelle forståelser af begrebet, og hvorvidt spillene også formår at skabe en følelse af horror gennem deres fokalisering.

Det fokaliserende subjekt

Ifølge kultur- og litteraturteoretiker Mieke Bal indebærer fokalisering forholdet mellem: ”[…] the elements presented – that which is ’seen’ or perceived – and the vision through which they are seen or presented” (Bal 2001: 43). I modsætning til tidligere teorier om fokalisering forslår hun en mindre formalistisk tilgang, der også tydeligere adskiller perspektiv (’point of view’) fra den fortællende stemme. Ifølge hende involverer enhver fortælling et subjekt (en *focalizer*) med et særligt blik eller perspektiv, hvorfra de beskuer det fokaliserede objekt. Subjektets perspektiv kan præsenteres gennem en fortæller, hvis beskrivelse påvirker udtrykket og fortolkningen af dette perspektiv: ”But the speech act

of narrating still differs in kind from the vision, the memories, the sense of perceptions, the thoughts that are being conveyed. Nor can that vision be conflated with the events they focus, orient, or interpret" (Bal 2001: 46). Subjektets blik medierer altså fremstillingen af de elementer, der betragtes og har i forlængelse heraf en vis magt over, hvordan et narrativ producerer betydning. Det samme gælder for visuelle medier, hvor fortolkningen af det fortalte også afhænger af, igennem hvilket syn det præsenteres. Derfor er det vigtigt både at undersøge det fokaliserede objekt, hvordan subjektets særlige perspektiv synliggør objektet, og på hvilken måde subjektets perception præsenteres (Bal 2001).

Spillene har ingen eksplicit fortællerstemme, men fokaliseres gennem en central karakter. Som tidligere nævnt benytter både *P.T.* og *Amnesia* et førstepersonsperspektiv, hvor spilleren ser gennem øjnene på en karakter i fortællingen. Dette perspektiv lader til at stemme overens med, hvad Bal kalder *indre fokalisering.* Her er fokaliseringen bundet til en eller flere karakter, der deltager aktivt i historien (Bal 2001). Et spils fysiske perspektiv er dog ikke altid ensbetydende med dets fokalisering, selvom de to ofte hænger sammen. Det afgørende er, hvordan og i hvilken grad spilleren får adgang til det fortalte: "The player's perspective may be inside the body of a character […] up to and including having control of all of their actions, without having any access to their mental perspective" (Arjoranta 2017: 701). I *P.T.* og *Amnesia* kontrollerer spilleren fuldt ud den karakter, hvis perspektiv de ser igennem, men med et begrænset eller intet indblik i karakterens indre. Her lader spillene til at etablere en særlig form for indre fokalisering, hvor spilleren udlever karakterens plads i fortællingen: "This perspective is embodied in the physical perspective of the character being played but does not allow access to their mental landscape in the manner of internal focalization" (Arjoranta 2017: 703). Der er stadig tale om indre fokalisering, fordi spilleren er bundet til en karakter, hvis handlinger og blik de styrer. Deres adgang til spillet er i begge tilfælde begrænset til karakterens, men samtidig er karakterernes indre stort set fraværende. På trods af det afgrænsede, karakterbundede perspektiv forekommer begge karakterer nærmest som tomme pladser, spilleren må udfylde.

Spillerens tilstedeværelse

Når spilleren på denne måde indtager karakterens plads i de to spils handling, kan der opstå en særlig kropslig forbindelse, hvormed spilleren får en fornemmelse af at eksistere i den virtuelle verden. Denne effekt kalder spilforsker Teun Dubbelman for *presence*

(tilstedeværelse), hvilket forekommer gennem spillerens *avatar*, altså den karakter de styrer: "The avatar is needed in a computer-simulated and screen-projected space to mediate the feeling of presence […] 'through a process of learning and habituation, the avatar becomes the extension of the player's own body'" (Dubbelman 2019: 77). Jo mindre fremtrædende karakteren er, desto mere kan spilleren over tid leve sig ind i rollen som narrativets hovedperson. Dubbelmans begreb er tæt forbundet med *immersion* (indlevelse) eller *immediacy*, hvor selve mediets grænseflade over tid forekommer transparent og skaber en illusion af tilstedeværelse i det virtuelle rum (Cartlidge 2024; Bolter & Grusin 1999).

Det skal ikke forstås sådan, at spilleren helt overbevises om, at de er inde i spillet: "Erasure of the medium is difficult for computer games, as it is for film, because in both the experience must be presented visually without the crucial sense of touch" (Bolter & Grusin 1999: 101). Alligevel udlever spilleren denne fokalisering på anden vis, end de eksempelvis ville med en film. De er ikke kun en tilskuer, hvis krop er adskilt fra det fortalte. En tilskuer kan ifølge Dubbelman føle en kropslig tilstedeværelse i enhver medieret oplevelse, men fordi spilleren også kontrollerer det blik, de ser igennem, lader fortællingen til at træde ind i spillerens tid og rum: ”[…] we change from being an invisible presence to an active participant. We are made aware of our physical presence and through this contact are drawn back to the here-and-now of our own bodily experience […]” (Dubbelman 2019: 86). Derved kan spilleren opnå en følelse af at indtage rollen som spillets subjekt, som også ses i de to spil. Spilleren iagttager ikke blot en karakter udefra, men gennem deres øjne og kan opnå en følelse af kropslig tilstedeværelse, hvor de samtidig udlever karakterens rolle. Det muliggør måske, at de ikke blot føler atmosfæren, der opstår i deres eget fysiske rum, men også atmosfæren i spillets virtuelle rum.

Det bliver særligt interessant i forlængelse af, hvad Perron kalder modtagerens *frygt-motiverede handlinger*, som har det delvist ubevidste formål at beskytte dem selv. Tilskueren af en horrorfilm kan eksempelvis lukke øjnene, holde sig for ørene, skrige eller gribe ud efter en sidemakker: "In a phenomenological sense, closing one's eyes in front of a scary scene is actually a way to take flight from the feared object" (Perron 2018: 89). Spilleren i de to spil er derimod aktivt til stede og kan altså ikke blot lukke øjnene og vente til faren er overstået. Når bæstet i *Amnesia* pludseligt kravler ud fra et hul i væggen eller når spilleren i *P.T.* drejer om et hjørne og ser Lisa langsomt komme svævende ud af mørket imod dem, observerer spilleren ikke blot en karakter i en farlig situation, men er selv karakteren,

som er i fare. Hvis spilleren blot lukker øjnene, dør karakteren, og de må starte igen. Der kan yderligere opstå helt nye frygt-motiverede handlinger igennem gameplay. I *Amnesia* forventes spilleren eksempelvis at løbe væk og gemme sig under en seng eller i et skab. Disse nye handlinger er stadig begrænset af, hvor hurtigt Henri kan løbe eller kan se. I *P.T.* kan spilleren kun bevæge sig gennem gangen i karakterens langsomme tempo, selvom de til tider nok vil ønske, at de kunne løbe. Grundet førstepersonsperspektivet og korridorens layout er det heller aldrig muligt at se alt på en gang. Selv i den snævre klaustrofobiske gang er der altid blinde vinkler, hvor hvad som helst kan gemme sig.

Jeg har her identificeret et forhold mellem spilleren og det fokaliserende subjekt, hvor grænsen mellem de to tilnærmelsesvist flyder sammen. Idet skærmen forekommer transparent, nedbrydes barrieren mellem spillet og spilleren, som ikke længere kan være på sikker afstand af spillets horror. De fanges så at sige i fortællingen. Lige så meget som de har kontrol over spillets handling, gøres de også til offer. Spilleren bliver selv et handlende subjekt, men mærker samtidig en karakters sårbarhed på egen krop. De to spil viser således, hvordan spillerens interaktive kontrol kan forstærke følelsen af horror.

Horror i det interaktive rum

Jeg har indtil videre fremhævet gameplay som afgørende for oplevelsen af spilnarrativer. Spil fortæller ikke kun historier, men genererer også en fortælling i mødet med en spiller (Koenitz 2023). Jeg vil nu nærmere udforske, præcist hvilken indvirkning spillerens tilstedeværelse og interaktion med de to spil har for deres konstruktion af horror.

En betydelig del af handlingen i *P.T.* og *Amnesia* er som tidligere nævnt ikke præsenteret som et traditionelt narrativ. Der er ingen eksplicit fortællerstemme eller en fast sekventialitet til udfoldelsen af spillenes narrative elementer. I stedet får spilleren en vis agens til at udleve et narrativ indenfor rammerne af spillets gameplay, som er designet på forhånd. Medieforsker Hartmut Koenitz beskriver spillets konkrete narrative design som: ”[…] a space of potential narratives that is connected to any instantiated narrative through a participatory process” (Koenitz 2023: 76). Spillets design er altså en form for løs plantegning, der definerer et rum af potentielle narrativer. Derudfra opstår et narrativt forløb, som spilleren realiserer ved at interagere med de forskellige komponenter i spillet.

Denne narrative konstruktion er tæt forbundet med konstruktionen af det virtuelle rum, som kan siges at facilitere både *embedded* og *emergent* narrativer (Jenkins 2004; Yap et al. 2015). Embedded (indlejrede) narrative elementer er planlagte begivenheder eller brudstykker af en større fortælling. Disse er indkodet i spillets rum på forhånd og venter blot på at blive afdækket af spilleren, idet de udforsker spilverden. Derfor kan spilleren også tit opdage indlejrede elementer i en vilkårlig rækkefølge, men de giver alligevel spillets designere en vis narrativ kontrol: "Such a mixture of enacted and embedded narrative elements can allow for a balance between the flexibility of interactivity and the coherence of a pre-authored narrative" (Jenkins 2004: 127). Emergent (frembrydende) narrative elementer er derimod ikke planlagte, men opstår som følge af spillerens unikke bevægelse igennem spillets rum. Det sker, idet spilleren interagerer med spillets gameplay og de andre narrative elementer og derved konstruerer en unik oplevelse: "[…] the game system provides a system of narrative elements such as conventional plot points/events, and the [player] provides a space for those constituent parts to interact and therefore achieve a kind of user-side emergence of narrative" (Yap et al. 2015: 7). Jeg vil derfor identificere spillenes indlejrede horror-virkemidler for efterfølgende at undersøge, hvordan interaktion er med til at skabe unikke scenarier, der kan fremme horror.

Monstre, usikre rum og skræmmende konfrontationer

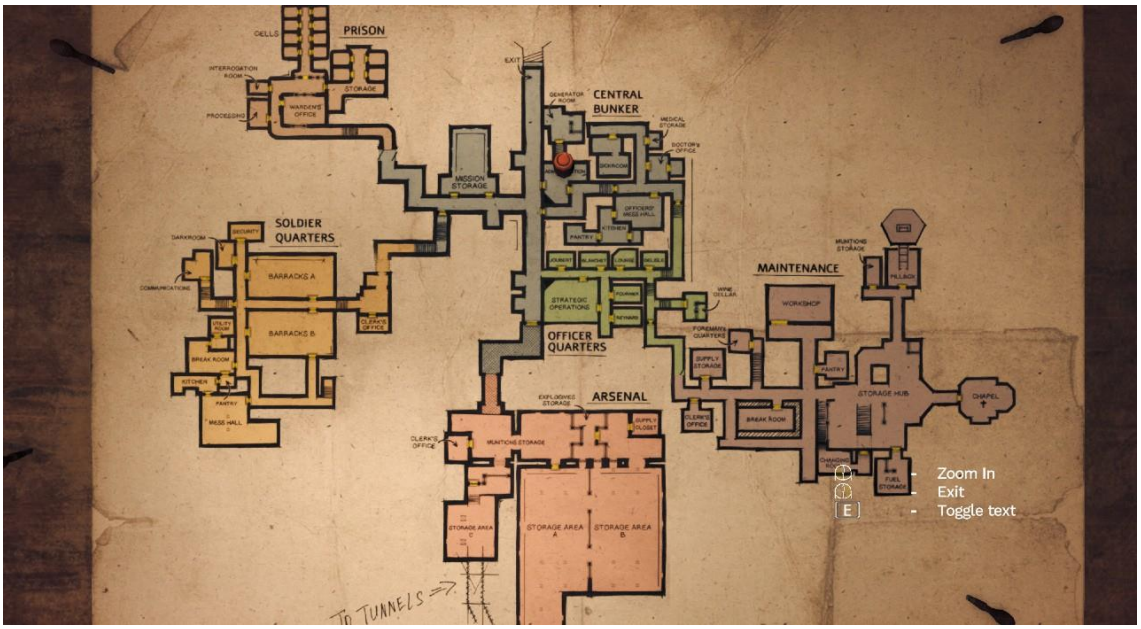
Et afgørende horror-element i *Amnesia* og *P.T.* er uden tvivl deres respektive monstre. A*mnesias* bæst er altid lige i nærheden. Det følger spilleren gennem hele spillet og kan til hver en tid komme kravlende om et hjørne eller ud af et hul i væggen for at angribe. Bæstet kan tiltrækkes af de mindste lyde, så spilleren bliver hurtigt pinagtigt opmærksom på deres egne lyde, når de eksempelvis bevæger sig eller interagerer med objekter i bunkeren. Selv når de ikke kan se bæstet, kan de ofte høre det kravle rundt i væggene eller lede efter spilleren i et nærtliggende rum. Bæstet forekommer som et levende, tænkende væsen, som altid udgør en intens tilstedeværelse og trussel i bunkeren. Hvis den får fat i spilleren, udspiller der sig en grusom scene, hvori monsteret dræber og begynder at æde dem. Derefter mister de alt fremskridt, siden sidst de var i deres sikkerhedsrum. Frygten for at møde monsteret bliver altså kun mere intens, alt efter hvor meget de har opnået, og hvor mange værdifulde ressourcer de har fundet. I *P.T.* er Lisa langt sjældnere til stede, men hele spillet er præget af frygten for, hvornår hun næste gang viser sig. Efter

Billede 8. Første møde med Lisa

kun få gentagelser af gangen, drejer spilleren om et hjørne og møder for første gang Lisa (billede 8). Hun bliver stående i mørket til spilleren samler mod nok til at bevæge sig imod hende, hvorefter lyset går ud og hun forsvinder. Herefter kan spilleren aldrig vide sig sikker på, hvor hun er. Til tider kan de høre hende græde igennem radioen. Først mod slutningen af spillet begynder hun på tilfældige tidspunkter langsomt at forfølge spilleren igennem gangen og de må forsøge at undgå hende, imens de løser spillets gåder. Fanger hun dem, får de deres egen død at se, hvorefter de sendes tilbage til starten af den nuværende gentagelse. De mister altså ikke på samme måde fremskridt som i *Amnesia*, men får øjensynligt et stort chok. Hendes tilstedeværelse trækker i stedet på den mere umiddelbare frygt for at blive skræmt. Med andre ord, den måske mest basale menneskelige frygt for pludselige høje lyde, ofte udnyttet af såkaldte 'jump scares' (Clasen 2017).

Begge monstre benytter sig af skrig eller pludselig overfald til at forskrække spilleren. Både Lisa og bæstet kan ligge på lur, jage spilleren, fange og dræbe dem. De udgør altså en lignende trussel som mange traditionelle monstre: "Such monsters tend to reflect evolved, prepared fears, notably the fear of predators" (Clasen 2017: 49). De har derudover begge en overnaturlig karakter, hvilket ofte bruges i horror-fiktion til at gøre et monster mere umenneskelig og uforudsigelig (Clasen 2017). Spillenes monstre fungerer derfor som klassiske horror-monstre, med den afgørende forskel, i forlængelse af foregående afsnit, at de udgør en direkte trussel for spilleren i stedet for en karakter, de observerer.

En mere subtil horror opstår ved den måde, spillene præsenterer spilleren for rum. De to monstre er den primære trussel, der gør henholdsvis bunkeren og den uendelige gang usikker, men flere andre indlejrede elementer er med til at fremme en følelse af horror. *Amnesias* bunker er en labyrint af mørke tunneller. Der findes et kort over bunkeren i sikkerhedsrummet (billede 9), men spilleren kan ikke tage det med sig og navigerer altså ofte i bunkeren i blinde med kun en vag erindring af dens layout. Derudover er bunkeren fyldt med fælder, låste døre som højlydt må brydes ned, og forvoksede rotter der spiser af soldaternes lig og tilkalder bæstet, hvis spilleren kommer for tæt på. Disse elementer, sammen med spillets sparsomme ressourcer, fordeles tilfældigt omkring i bunkeren hver gang en ny spiller begynder spillet, og kan altså aldrig forudsiges. I forlængelse af bæstets uforudsigelige adfærd og bevægelser kan spilleren derfor aldrig helt opnå en følelse af sikkerhed. De har knap nok tid til at finde et gemmested, fra de hører monsteret og til det viser sig. Dette ligger til grund for en langsomt frembrydende rædsel, hvor spilleren aldrig kan vide sig sikker på, hvad der ligger om det næste hjørne. Det er øjensynligt tæt forbundet med: "[…] fear of the unknown, a cognitive fear that arises when we receive ambiguous signals that may indicate some kind of danger […]" (Clasen 2017: 47-48). Spilleren tvinges på den måde til at være på vagt af frygt for lurende fare og hvert rum præges af frygten for en ny konfrontation. Fjerne lyde, mørke kroge og mulige gemmesteder (eller mangel på samme) regulerer konstant spillerens tilstand af frygt. I *P.T.* opstår en lignende rædsel for det ukendte i gangens tilsyneladende uendelige gentagelser.



Billede 9. Kort over bunkeren

Spilleren bliver gradvist mere opmærksom på hver eneste foruroligende ændring i deres omgivelser, og denne rædsel bliver kun mere intens jo flere drastiske ændringer de er vidne til. Hver gang spilleren når enden af gangen er der en kortvarig lettelse, som øjeblikkeligt erstattes af frygt for, hvordan spillet uundgåeligt vil eskalere så snart døren åbnes igen (Houghton 2016). I begge tilfælde medvirker spillenes rum til at skabe en undertrykkende, urovækkende atmosfære, der præger spillerens bevægelse og handlinger. Derved fungerer det virtuelle rum på lignende vis som en teaterscene. Scenografi forsøger som regel at opsætte en bestemt atmosfære, hvilket ifølge Böhme involverer: "[…] setting the conditions in which the atmospheres appear" (Böhme 2016: 30-31).

Spillene indlejrer samtidig narrative elementer, der motiverer spilleren til at fortsætte og opfordrer dem til at udføre bestemte handlinger, samt konfrontere det horrible. *P.T.* præsenteres spilleren får et mysterium om, hvor de er, hvad der foregår og hvorfor Lisa forfølger dem. Det er ofte ikke klart, hvad spilleren overhovedet skal gøre for at fortsætte spillet. Ved mange af gangens gentagelser, er døren for enden ikke åben, før de tager en bestemt handling eller løser en gåde baseret på kryptiske ledetråde fordelt i spillets rum. Sammensætningen af disse ledetråde kan også forklares med begreberne *syuzhet* og *fabula*, der beskriver forholdet mellem et narrativs struktur og handlingsforløb. Hvor syuzhet beskriver rækkefølgen, begivenheder præsenteres for modtageren, er narrativets fabula det egentlige kronologiske forløb af de præsenterede begivenheder. Som narrativet udfolder sig, må modtageren løbende organisere de præsenterede begivenheder: ”Putting the fabula together requires us to construct the story of the ongoing inquiry while at the same time framing and testing hypotheses about pasts events” (Bordwell 1997/85: 49). I *P.T.* er fabula-information spredt igennem gangen, som det er er op til spilleren at udforske, for derefter at handle på egne antagelser om fortællingen og teste dem i spilverden. Eksempelvis er et af spillets gåder afhængig af, at de allerede har indsamlet brudstykker af et afrevet fotografi og fundet navnet ’Jack’. De må derefter følge en række instrukser for endelig at kunne svare en telefon, idet den ringer og sige Jacks navn højt ind i deres spilkonsols mikrofon. Alt dette er kun vagt antydet i spillets mange ledetråde. Det kræver, at spilleren fortolker ledetråde og eksperimenterer med forskellige fremgangsmåder for at finde den korrekte løsning. Da lignende gåder er gennemgående, må spilleren altid være på udkig efter nye ledetråde, undersøge detaljer i korridoren og forsøge sig med forskellige handlinger i håb om, at det har en effekt på spillet. Det fører igen til en konstant

usikkerhed hos spilleren, fordi de altid handler ud fra ufuldendt information. Alt kan være en ledetråd og alt kan være en gåde. Spilleren kan ikke undgå at gennemsøge gangen og konfrontere hver eneste skræmmende hændelse, hvis de ønsker at nå videre i spillet.

Amnesia styrer derimod spillerens handlinger med mere eksplicitte mål. Det overordnede mål, at undslippe ved at samle nok dynamit til at genåbne den sammenstyrtede indgang, indeholder en række mindre opgaver, som gang på gang tvinger spilleren til at forlade sit sikkerhedsrum for at udforske bunkeren. For at nå til lageret med dynamit må de eksempelvis først snige sig igennem soldaternes barakker for at finde en nøgle til radiorummet, hvor de kan få koden til at låse bunkerens arsenal op. De er samtidig nødt til at finde en måde at åbne bunkerens fængselscelle på for at nå en boltsaks, så de kan komme ned i et system af oversvømmede kældre for at finde en detonator. Disse opgaver har dog sjældent en åbenlys løsning, og spilleren er derfor nødt til at udforske bunkeren og fortolke hvert problem for at finde en løsning. De kan også tilgås i en vilkårlig rækkefølge og det forekommer ofte, at spilleren indser, de endnu ikke kan færdiggøre et givent mål og derfor midlertidigt må skifte fokus til et andet. Objekter som boltsaksen, men også ressourcer som medicin og benzin til generatoren, koder til kodelåse og breve fra afdøde soldater, kan også ses som en slags fabula-information, spredt omkring bunkeren. Spilleren må udforske og finde disse elementer, samt tolke på disses værdi for deres egen overlevelse.

Ifølge Koenitz udgør sådanne mål flere vigtige funktioner i fraværet af en traditionel lineær narrativ struktur: ”For instance, they convey important information to the interactor, set boundaries to prevent an interactor from getting lost, and facilitate particular dramatic events, turns, and endings” (Koenitz 2023: 78). Det kan hjælpe med at dirigere spilleren i retningen af et struktureret narrativ: ”[…] but often one with variable endings, which offers the player a supported sense of agency or ownership over their ludic destiny” (Aarseth 2023: 68). Ligesom traditionelle 'plot points' driver de fortællingen fremad ved gang på gang at tvinge spilleren ud af deres sikkerhedsrum og dybere ind i bunkeren.

Emergent horror

Det er nu blevet tydeligt, hvordan spillenes indlejrede horror-elementer skaber et rum, der påvirker spillerens bevægelse og handlinger. Perron betegner spils interaktive rum som et ’contested space’, hvilket spilleren må udforske for at kunne undslippe. De kan ikke undgå at interagere med disse rum og deres lurende fare, hvis de ønsker at færdiggøre

spillet, men kan samtidig også givetvis handle frit. De kan blandt andet eksperimentere med forskellige handlinger, bevæge sig frem og tilbage og træffe valg, der har konsekvenser i spillet (Perron 2018). I mødet med spilleren kan der altså forekomme ny handling, der ikke er planlagt på forhånd. Det er, hvad kaldes emergent indenfor spilteori: "Emergent narratives are not prestructured or preprogrammed, taking shape through the game play […]" (Jenkins 2001: 128). Det er med til at skabe nye unikke scenarier.

Både *P.T.* og *Amnesia* fordeler som nævnt information og objekter i deres rum, som spilleren kan interagere med, og som ofte er nødvendige for deres fremskridt i spillet, så det er op til dem at finde og eksperimentere med disse elementer. Her muliggøres en særlig proces, hvor deres interaktion: "[…] reconstructs those pieces to create an emergent narrative experience, unique to both that instance of gameplay and potentially also unique to the player and infused with narrative meaning that comes from the player herself" (Yap et al. 2015: 11). Spillerens bevægelse i det ikke-lineære rum konstruerer i den forstand delvist spillets syuzhet, altså præsentationen af det strukturerede fabula-information. Mens én spiller af *P.T.* måske ender med at side fast i længere tid, fordi de har misfortolket eller overset nogle ledetråde, kan en anden spiller tilfældigt snuble over den rigtige løsning. Disse to spillere vil i sidste ende have oplevet vidt forskellige forløb. I *Amnesia* vælger spilleren også, hvilken retning de vil gå, hvilke opgave de vil løse først og derfor i hvilken rækkefølge spillets elementer præsenteres. Deres interaktion skaber på den måde et lineært handlingsforløb, som er delvist unikt for deres oplevelse.

I forlængelse heraf kan der også opstå unikke horror-oplevelser. Det kan for eksempel ske igennem, hvad Perron betegnede som frygt-motiverede handlinger. Han fremhæver, at disse handlinger motiveres af følelsen af horror, som værket skaber. Når et værk aktivere en forsvarsreaktion hos modtageren, involverer det ofte, at de enden fryser på stedet, flygter eller forsøger at kæmpe imod (Perron 2018). I et spil, hvor spillerens frygt-motiverede handlinger direkte påvirker udfaldet af spillets handling, er en stor del af horroroplevelsen afhængig af spilleren. Igennem disse regulerer de også, hvor aktive eller passive de er i konfrontationen med det horrible. Spilleren er igen med til at diktere, hvordan de skræmmende konfrontationer konstrueres og opleves. Der opstår også unikke scenarier i sammenspillet mellem spilleren og spillenes mere tilfældigt bestemte hændelser. Nye horror-scenarier kan eksempelvis forekomme, idet konfrontationerne med Lisa eller bæstet kan ske på tilfældige tidspunkter, hvor monstrenes uforudsigelige adfærd og

spillerens reaktion på dette skaber en hændelse, der er unik til spillerens oplevelse.

Endelig er der en høj grad af emergent horror i *Amnesia* i kraft af de mange sammenflettede systemer og begrænsede ressourcer, som spilleren må interagere med for at overleve. Udover at være tiltrukket af lyd er bæstet meget lyssensitiv. Så længe der er lys i bunkeren, kommer bæstet kun frem hvis det tiltrækkes af meget høje lyde. Desværre drives alt elektricitet fra en enkelt benzingenerator i spillerens sikkerhedsrum, der hyppigt kræver optankning. Benzindunke er sjældne og sparsomt spredt omkring i bunkeren og lyset går derfor ofte ud, imens spilleren er langt væk fra sikkerhedsrummet. Derefter er de afhængig af en højlydt optrækkelig lommelygte, der uden tvivl vil tiltrække bæstet. I mørket bevæger det sig nemlig frit igennem bunkeren og er aldrig langt fra spilleren. De resterende ressourcer er også umådeligt begrænset. Der er kun få patroner at finde til spillerens revolver, så hvert skud bliver yderst værdifuld. Hvis Henri bliver såret kan monsteret også følge de blodspor, han efterlader, men bandager og medicin er en lige så begrænset ressource. Spilleren må derfor konstant træffe svære valg om, hvorvidt det er værd at bruge eller gemme en ressource. De må også hele tiden opveje, om de tør risikere at fortsætte og potentielt miste hvad de har opnået, hvis bæstet kommer, eller spilde kostbart lys på at gå tilbage til sikkerhedsrummet for at gemme deres fremskridt

Et andet eksempel er de mange låste døre, som kun kan åbnes ved at skyde låsen i stykker. Samtidig er revolveren deres eneste mulighed for at sende bæstet på flugt. Da de altid kun har begrænset ammunition til deres revolver bliver hvert skud en afgørende beslutning. Hvis de skyder en lås, har de ét mindre skud til at forsvare sig senere og samtidig er ethvert forsøg på at afværge monsteret måske én dør, spilleren aldrig får mulighed for at åbne. *Amnesia* formår således at gøre en pistol, et objekt som normalt vil give spilleren betydelig kontrol og sikkerhed, til endnu en kilde til rædsel. Det kan siges at skabe: "[…] a very specific kind of terror, one in which the apparent gift of agency is punished with self-imposed paralysis of choice" (Geller 2023). Der opstår på en gang en frygt for at træffe det forkerte valg eller mangle en ressource i et afgørende øjeblik. Spillerens interaktion med de indlejrede elementer kan derved siges at forstærke spillets undertrykkende atmosfære. Hvert rum og mørke hjørne forekommer fjendtlig. Der er aldrig lys nok, aldrig patroner nok til at forsvare sig, aldrig et øjebliks fred fra bunkerens fare. Selve evnen til at træffe valg vækker angst hos spilleren, da hvert umulige valg og hver ressource de bruger på at løse et problem, er en mindre livline de har til det næste. Spilleren har så at

sige agens, men kun lige nok til at de kan bebrejde sig selv, når de for konsekvenserne at føle. I *P.T.* er de mulige handlinger derimod umådeligt begrænsede. De kan ikke løbe væk eller gemme sig, men tvinges i en konfrontation med det horrible uden at kunne forsvare sig selv. *P.T.* fratager nærmest spilleren evnen til at handle og den uendelige gang bliver kun gradvist mere undertrykkende og klaustrofobisk, jo mere spilleren må bøje sig for spillets vilje. Her får de illusionen af kontrol, som dog ikke er nok til at have nogen betydelig agens, men nok til at spilleren føler konfrontationen på egen krop.

Både i *P.T.* og *Amnesia* opstår en betydelig del af spillerens følelse af horror derfor igennem interaktion. Ikke kun fordi de er med til at realisere et præstruktureret narrativ, men fordi der opstår unikke horror-scenarier igennem spillerens interaktion og bevægelse. Det mest uhyggelige er at fortsætte med at spille, og det er spillerens handlinger, som skaber den måske stærkeste følelse af horror i de to spil. *P.T.* formår at skabe en følelse af afmagt, der måske er endnu stærkere, fordi spilleren forventer en vis kontrol i et spil. I *Amnesia* opstår en følelse af afmagt ved at tvinge spilleren til at træffe umulige valg og leve med konsekvenserne heraf. Interaktion står altså ikke i modsætning til spillenes andre virkemidler, men er også i sig selv et virkemiddel, der kan fremme en følelse af horror.

Ludiske udfordringer for atmosfære

Jeg har i denne opgave fremhævet spillerens interaktion som et afgørende element, der kan medvirke til at forstærke spillenes følelse af horror. Jeg vil nu vende tilbage til spændingsfelt mellem afmagt og kontrol og netop de udfordringer som interaktion også kan udgøre for spillenes evne til at vedligeholde atmosfære. Lige så vel som spillerens interaktion kan indgå i harmoni med denne atmosfære, kan deres handlinger potentielt også modarbejde den. En spiller handler ikke altid ud fra, hvad der giver mest mening for spillets historie, men kan i stedet have et taktisk eller legende formål med sine handlinger (Arjoranta 2017). De kan eksempelvis aktivt forsøge at modarbejde eller teste grænserne for det interaktive rum. Interaktion får altså en særlig evne til at forhandle spillets atmosfære. Spilforsker Justyna Janik beskriver, hvordan det virtuelle rum påvirker spillerens adfærd ved at opsætte dominerende adfærdsmønstre. Samtidig har spillerens handlinger en performativ karakter, som også genforhandler spilrummet, og altså ikke er udelukkende begrænset til indkodede spilhandlinger: "Altogether, these create a specific spatial

structure that is built upon the communication between different actants involved in the process of play […]" (Janik 2020). En spiller kan ifølge Janik være med til at skabe alternativ betydning i spil. De kan altså også modarbejde spillenes atmosfære. Deres opfattelse af horror må derfor i en vis grad være afhængig af et villigt samarbejde og ønske om at blive skræmt. Det kan dog ikke altid antages, at spilleren tilgår et spil sådan. I det tilfælde vil spillet have svært ved at vedligeholde atmosfære, men det samme kan siges om horrorfilm, der ligeledes kræver, at tilskueren tager præmissen seriøst.

Selv hvis spilleren faktisk tilgår spillet med et sådan ønske, kan der også forekomme yderligere udfordringer. Spillet kan over tid miste sin effekt, jo mere spilleren bliver bekendt med det og måske begynder at regne de underliggende systemer ud. Hvis spilleren i *Amnesia* eksempelvis begynder at forstå bæstets adfærd og det egentlige ludiske design bag, bliver dette virkemiddel langt mindre skræmmende. Det forværres potentielt af, hvad Koenitz beskriver som: "[…] the effect of replay […] Interactors can explore the possibility space again to revisit earlier decisions, change perspectives, or visit different locations. In this way, interactors produce memories of traversals that affect future engagement with the work" (Koenitz 2023: 80). Hvad der kan skabe ny værdifuld betydning i visse spil, kan især i horrorspil også undergrave den intenderede oplevelse. Jo oftere spilleren dør, desto hurtigere kan de skræmmende konfrontationer også blive trivielle eller forudsigelige. Spilleren mister måske også langsomt følelsen af, at monstrene udgør en reel trussel. *Amnesia* skaber stadig frygten for at miste ressourcer, spilleren ikke nødvendigvis kan få igen, men *P.T.* risikerer især at miste atmosfære jo flere gange spilleren må gentage samme sektion. En horrorfilm bliver naturligvis også mindre skræmmende ved flere afspilninger, men i modsætning til film er det nærmest uundgåeligt, at spilleren i *P.T.* og *Amnesia* vil komme ud for at spille nogle sektioner flere gange. Det er en forventelig del af det at spille, at skulle forsøge nogle handlinger igen, hvis de fejler.

På trods af disse udfordringer, som jeg selv begyndte at mærke imod enden af mine respektive gennemspilninger, bliver begge spil ofte fremhævet som nogle af de hidtil bedste i horrorgenren (Geller 2023; Houghton 2016). De må altså alligevel formå at skabe en vedvarende horror-atmosfære. Jeg har gentagende gange sammenlignet spillene med film, fordi det er et nærtliggende visuelt medie. Måske er en sammenligning, der bedre fremhæver deres rumlige atmosfære og forhandlende proces, i stedet et spøgelseshus. Spillene, som spøgelseshuse, forsøger at indvie en modtager i en bestemt atmosfære og

lade dem føle frygt og rædsel uden nogen reel fare. I begge tilfælde kan denne atmosfære også forhandles af modtageren, men det lykkedes dem ikke nødvendigvis at formindske deres følelse af umiddelbar frygt. Ser jeg blot på mine egne frygt-motiverede handlinger, da jeg spillede *Amnesia,* ville jeg ofte forsøge at få mig selv og min sidemakker til at grine for at mindske vores frygt. Det lod dog ikke til at gøre mig mindre anspændt imens jeg gemte mig for bæstet under en seng, usikker på om den kunne se mig. Det krævede dog, at jeg samtidig tog spillet seriøst. Jeg gik ind med et ønske om at blive skræmt og at leve mig ind i den virtuelle verden.

Spillene kræver altså til dels, at spilleren forstår, hvad de går ind til og samtidig ønsker den intenderede oplevelse. Det er derfor også på sin vis afhængig af spillerens forståelse for genrekonventioner. Janik ser genre som dominante teksturer, der til tider kan påvirke spillerens interaktion med spillet så meget, at de slet ikke overvejer afvigende handlinger. Samtidig kan spilleren til tider, hvis de har nok kontrol i spillet, genforhandle selve genren (Janik 2020). På den ene side kan genreforståelse måske mindske horror, hvis en modtager kan forudsige handlinger baseret på konventioner. På den anden side kan genrebetegnelsen også plante visse forventninger, der både er med til at afstemme modtageren og oplevelsen og samtidig kan forstærke horror ved at opbygge en forventning. Det er svært at sige, i hvor høj grad mangel på genreforståelse vil påvirke oplevelsen af de to spil. Derimod er forståelse for spilmediets konventioner uden tvivl vigtigt for, om spilleren kan leve sig ind i atmosfæren. Jeg har i min opgave jævnligt henvist til 'spilleren' med en forestilling om en, som allerede er indforstået med, hvordan man generelt spiller et spil. Det er dog ikke nødvendigvis tilfældet for alle. At se på en skærm og styre en virtuel karakters handlinger med en kontroller eller mus og tastatur er en evne, man først må lære. Derudover bygger spil ofte på en forventning til spillerens forforståelse. De fleste spillere ved, at de to joysticks på en kontroller næsten altid bruges til henholdsvis at se sig omkring og bevæge sig, så spillet undlader at forklare dette. Har spilleren ikke denne forståelse, vil de øjensynligt have meget svært ved overhovedet at leve sig ind i og mærke spillets atmosfære, da de i dette tilfælde vil være fuldt optaget af at lære selve det at spille.

Spillerens interaktion er altså ikke kun et virkemiddel, der medskaber horror, men kan også udfordre den atmosfære, spillene forsøger at skabe. Interaktion som virkemiddel er begrænset til spillerens forforståelse og selv her kan over tid opstå udfordringer for spillenes atmosfære. En videre undersøgelse af forholdet mellem horror og agens i spil kan

med fordel medtage eksempler på enkelte spilleres oplevelser for bedre at forstå, hvordan disse udfordringer udspiller sig i konkrete scenarier.

Konklusion

I denne opgave har jeg forsøgt at belyse, hvordan *P.T.* og *Amnesia* formår at etablere en følelse af horror på trods af, at spilleren samtidig gives en betydelig kontrol i udformningen af spillets handling. Jeg har her identificeret interaktion som et fænomen, der sammen med spillets andre virkemidler kan forstærke spillenes horror-atmosfære.

Spillenes særlige indre fokalisering lader spilleren træde ind i handlingen og opnå en følelse af fysisk tilstedeværelse i det virtuelle rum. De bliver selv et handlende subjekt i spillet, men gøres samtidig også sårbar som den karakter, de styrer. Derudover opstår en betydelig del af spillenes horror-atmosfære i forholdet mellem de indlejrede horror-virkemidler og de unikke scenarier, der dannes igennem spillerens bevægelse og interaktion i spillenes rum. Begge spil formår at skabe en undertrykkende atmosfære og stærk følelse af afmagt på trods af spillerens agens. Denne horror er potentielt gjort stærkere i kraft af spillerens forventning om kontrol. Endelig har jeg udfordret dette syn på interaktion som horror-virkemiddel ved at udforske forskellige udfordringer, der risikerer at nedbryde spillenes intenderede atmosfære. Selve spilhandlingen kræver en betydelig indsats og forståelse fra spillerens side. De må tilgå spillene med et ønske om at leve sig ind i deres atmosfære og samtidig allerede være bekendt med spilmediets konventioner. Begge spil skaber dog stadig på forskellig vis gameplay strukturer, som størstedelen af tiden medvirker til at gøre spillerens kontrol lige så, hvis ikke mere horribelt, end horror i andre medier. *P.T.* og *Amnesia* demonstrerer således, hvordan horrorspil kan skabe en stærk atmosfære igennem interaktion og stadig lade spilleren opnå en følelse af horror.

Litteraturliste

Aarseth, Espen (2001): *Computer Game Studies, Year One,* Game Studies: https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html (tilgået: 05.01.26).

Aarseth, Espen (2012): ”A Narrative Theory of Games” in *Proceedings of the International Conference on the Foundation of Digital Games*, s. 129-133.

Aarseth, Espen (2023): ”Game or Supernovel? Playing and Reading Massive Game Novels” in European Review, 31. årg., nr. S1, s. S66-S76.

Arjoranta, Jonne (2017): ”Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games” in *Games and Culture,* 12. årg., nr. 7-8, s. 696-717.

Bal, Mieke (2001): *Looking in: the art of viewing,* London: Routledge, s. 41-63.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999): *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Mass: MIT Press, s. 2-103.

Bordwell, David (1997/85): *Narration in the Fiction Film,* London: Routledge, s. 48-62.

Böhme, Gernot (2016): *The Aesthetics of Atmospheres,* Jean-Paul Tibaud (red.), New York: Routledge, s. 1-35.

Cartlidge, James (2024): ”Non-Perceptual Representational Immersion in Video Games: A Response to David Chalmers’ Reality+” in *Philosophy & Technology,* årg. 37, nr. 3, 85.

Clasen, Mathias (2017): *Why Horror Seduces*, New York: Oxford University Press, s. 9-62.

Dubbelman, Teun (2019): ”The Art of Being There: Artistic Practices of Presence in Narrative Media” in Espen Aarseth & Stephan Günzel (red.): *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, Bielefeld: transcript Verlag, s. 75-101.

Elleström, Lars (2012): "Mediernes modaliteter" in Birgitte Stougaard Pedersen & Mette-Marie Zacher Sørensen (red.): *Medialitet, intermedialitet og analyse,* Aarhus Universitet: Akademiet for Æstetikfaglig forskeruddannelse, s. 13-49.

Frictional Games (2023): *Amnesia: The Bunker*, PC: Frictional Games.

Geller, Jacob (2023): *Three Specific Kinds of Terror,* YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=ZDrHpmkL4rY&t=445s (tilgået: 05.01.26).

Houghton, David (2016): *P.T. is still the purest horror game around, and one of the smartest on PS4,* GamesRadar+: https://www.gamesradar.com/why-pt-first-real-horror-game-years-and-best-game-ps4/ (tilgået: 05.01.26).

Janik, Justyna (2020): *Negotiating Textures of Digital Play: Gameplay and the Production of Space,* Game Studies: https://gamestudies.org/2004/articles/janik (tilgået: 05.01.26).

Jenkins, Henry (2004): ”Game Design as Narrative Architecture” in Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (red.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game,* Massachusetts: MIT Press, s. 118-130.

Juul, Jesper (2001): *Games Telling Stories? A brief note on games and narratives,* Game Studies: https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (tilgået: 05.01.26).

Koenitz, Hartmut (2023): *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time,* Abingdon: Routledge, s. 1-98.

Kojima Productions (2014): *P.T.*, PlayStation 4: Konami Digital Entertainment.

LaBar, Kevin (2016): "Fear and Anxiety" in Lisa Feldman Barret & Michael Lewis & Jeanette Haviland-Jones (red.): *Handbook of Emotions,* 4. udgave, New York: The Guilford Press, s. 751-773.

Perron, Bernard (2018): *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror,* New York: Bloomsbury Academic, s. 9-127, 249-342.

Yap, Cristopher Michael & Kadobayashi, Youki & Yamaguchi, Suguru (2015): ”Conceptualizing Player-Side Emergence in Interactive Games: Between Hardcoded Software and the Human Mind in Papers, Please and Gone Home” in *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations,* årg. 7, nr. 3, s. 1-21.

Billedmateriale: Alle billeder er screenshots fra spillene *P.T.* og *Amnesia: The Bunker.* Forsidebillede er fra Frictional Games offentlige press kit: https://frictionalgames.com/